Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение

средняя общеобразовательная школа № 11 городского округа города Нефтекамск

Республики Башкортостан

**Доклад выступления на ШМО на тему:**

**«Коммуникативные игры**

**в обучении английскому языку**

**в рамках ФГОС»**

Составитель: Сафарова Р.Р.,

учитель английского языка

Нефтекамск

**Коммуникативные игры в обучении английскому языку**

**Введение**

Актуальность состоит в том, что игра - один из способов успешного овладения иноязычным общением, так как игры способствуют повышению мотивации учащихся к изучению иностранных языков.

«Вся наша жизнь — игра». Можно по-разному интерпретиро­вать данное высказывание, но очевидно, что в жизни не только человека, но и других разумных существ игра занимает важное место. Через игру мы учимся выполнять какие-то жизненно важ­ные действия, запоминаем правила поведения в различных быто­вых ситуациях, осваиваем непреложные правила социального общения, «примеряем» на себя разные роли, в том числе и профес­сиональные, а главное, учимся взаимодействовать с партнерами по игре.

Что же такое игра? Разные ученые дают ей разное определение, но очевидно, что любая игра предполагает определенную *цель,*знание *правил,*а также элемент *удовольствия.*

Учебная игра — это особо организованное задание, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Она представляетсобой небольшую ситуацию со своим сюжетом и действующими лицами, у которых есть общая и/или особенная роль, специфическая цель в конкретной процедуре общения. М.Ф. Стронин в своей книге «Обучающие игры на уроке английского языка рассматривает учебную игру на уроке иностранного языка как «ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению, с присущими ему признаками эмоци- ональности, спонтанности, целенаправленности речевого высказывания».

Игpa на уроке способствует выполнению важных методических задач: созданию психологической готовности обучающихся к речевому общению, тренировки в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанной ситуации вообще. Помимо этого, любая предметная или ролевая игра это игра, в ней все «понарошку», в ней есть возможность спрятаться за маску кого-то другого, т. е. снять с себя ответственность за допущенные ошибки и представить ситуацию в свете того, что «я — это не я, а герой, которого я изображаю». В этом случая снимается часть психологического стресса при общении.

Учебные игры давно используются учителями разных предметов, в том числе и учителями иностранных языков в школе. Огромное значение при организации игры имеет позиция самого преподавателя. Учитель должен  
быть уверен в ее полезности, надо продумать все необходимые детали ее подготовки, а также уверенно управлять ею. Простота или сложность организации и проведения игры за­висит и от типа игры, и от класса, и от характера взаимоот­ношений учащихся между собой и с учителем, т. е. от многих факторов. При этом очевидно, что игры на уроке способны смо­делировать реальное речевое общение, что так важно для коммуникативной методики.  
Игры в курсе иностранного языка могут быть очень полезны, но они должны учитывать целый ряд требований:

* быть экономными по времени и направленными на решение определенных учебных задач;
* быть «управляемыми»; не сбивать заданный ритм учебной ра­боты на уроке и не допускать ситуации, когда игра выходит из-под контроля и срывает все занятие;
* снимать напряжение урока и стимулировать активность уча­щихся;
* оставлять учебный эффект на втором, часто неосознаваемом плане, а на первом, видимом месте всегда реализовывать игровой момент;

• не оставлять ни одного ученика пассивным или равнодушным.

Существуют различные подходы к классификации игр на за­нятиях иностранного языка. Все существующие классификации очень условны. Рассмотрим некоторые из существующих классификаций.

***Игры языковые и коммуникативные (Language & communicative games)***

Многие методисты подразделяют учебные игры на *язы­ковые*и *коммуникативные.*По их мнению, к *языковым играм*мож­но отнести те игры, в которых проходит целенаправленная и до­статочно жесткая отработка изучаемого языкового материала на уровне грамматики или лексики. К *коммуникативным играм*от­носятся игры, где учитель практически не может влиять на харак­тер, содержание и способ речевого взаимодействия, где учащиеся сами решают, что, кому и как говорить, например, в ролевых иг­рах на заданную тему.

***Игры на взаимодействие и игры на соревнование***

Другая классификация игр: *игры на взаимодействие*и *игры на соревнование.*К первой группе отно­сят те игры, где задача может быть выполнена только путем сов­местных усилий всех членов группы, во втором случае — группы или их отдельные члены соревнуются, кто быстрее и эффектив­нее решит поставленную задачу.

**I. Коммуникативные игры,** **в основе которых лежит методический прием ранжирования.**

Данный прием предполагает распределение опреде­ленных предметов или явлений в порядке значимости/важности их предпочтения. В процессе игры обычно возникает дискуссия, поскольку существуют различия в точках зрения при ранжировании информации, и общающиеся объясняют или обосновывают свой выбор, рабо­тая в парах или группах.

Возможны следующие варианты проведения иг­ры:

* обучающийся работает самостоятельно, записы­вая свое решение проблемы. Затем эти решения об­суждаются в парах, небольших группах или целой груп­пой;
* обучающиеся в небольших группах пытаются най­ти общее решение, которое должны будут представить и обосновать в итоговой общей дискуссии;
* все обучающиеся, варианты ответов которых со­впали, собираются в группы, чтобы дать как можно боль­ше аргументов в защиту своего варианта ранжиро­вания.

**Ranking**

Обучаемым предлагается 5—6 тематически связанных существи­тельных и 4—5 прилагательных, которые передают возможные их каче­ства. Например, к существительным по теме «Пища» подбираются прилагательные «сладкий», «питательный», «дешевый » и т. д. Лексиче­ский материал представляется в виде таблицы и предъявляется уча­щимся:

Коммуникативная игра «*Hobbies*» органично вписывается в unit 8 (section 1 «Do we like doing the same things? Do we have the same hobbies? »).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *Hobbies* | | | | |
| watching TV | healthy | tiring | productive | enjoyable |
| swimming |  |  |  |  |
| reading |  |  |  |  |
| sleeping |  |  |  |  |
| sightseeing |  |  |  |  |

В соответствии с указанными критериями обучающиеся ранжируют данные предметы или действия, а затем в группах обсуждают свои варианты. Например, если они считают, что от макаронов полнеют больше всего, они ставят цифру 1 в колонке «macaroni». Затем выбира­ют продукт, от которого меньше полнеют, и ставят в таблице напротив него цифру 2 и т. д., пока не заполнят все колонки таблицы.

**II. Коммуникативные игры, построенные на основе преднамеренного создания различий в объеме информации у обучающихся**

Этот прием предполагает неравномерное распределе­ние определенной информации между партнерами по общению, что стимулирует их речевую активность и же­лание выяснить/уточнить неизвестные им факты/собы­тия. Обмен информацией может быть односторонним или двусторонним. В первом случае один из речевых партне­ров имеет доступ к определенной информации, которой не обладает второй. Задача второго участника общения и состоит в получении недостающей информации, чтобы успешно завершить выполнение полученного задания. Во втором случае речевое взаимодействие обучающихся за­ключается в том, что оба участника игры имеют частич­ную (неполную) информацию, которую они должны объ­единить для решения общей проблемы.

**Puzzle stories**

Обучающимся предлагается послушать короткое сообщение/факт и выяснить подробности у одного из участников общения, которому эти подробности известны. При этом следует задавать только общие вопросы, чтобы повысить речевую активность участников игры. «*The Store inventory*» применяется в 6 классе в unit 7 (section 3 «What do British people like to eat?»).

*The Store inventory*

Обучающиеся распределяются по парам. Одному из собеседников дается карточка А, а второму В, которые они не должны показывать друг другу.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| A. Store inventory |  | B. Store inventory |  |
| apples | 15 kilos | apples |  |
| bananas |  | bananas | 5 kilos |
| pears | 10 kilos | pears |  |
| cheese |  | cheese | 3 kilos |
| sugar | 36 kilos | sugar |  |
| coffee |  | coffee | 12 kilos |
| oranges | 15 kilos | oranges |  |
| butter |  | butter | 4 kilos |

Обучающиеся должны задать друг другу вопросы, используя «How much/How many», и записать в свои карточки недостающую ин­формацию. Игра завершается, когда оба собеседника полностью за­полнили свои карточки и сверили достоверность полученной информа­ции.

**III. Игры, предполагающие группирование или подбор подходящих вариантов**

В этом случае каждый обучающийся получает одну часть информации и должен найти у партнера по обще­нию недостающую. Данный прием может быть исполь­зован при составлении предложений, рассказов, диалогов из разрозненных реплик на основе заданных частей.

*Jokers in the pack*

Для проведения этой игры необходимо напечатать инициативные  
и ответные реплики на отдельных карточках раздать их обуча­-  
ющимся.

Например:

|  |  |
| --- | --- |
| -Waiter, will the pancakes be long? | -A screwdriver. |
| -Which is faster, heat or cold? | -No, Sir, round. |
| -What kind of driver never has accidents? | -Heat, because you can catch cold. |
| -I'd like some crocodile shoes please. | -The breast stroke, sir. |
| -What's green and hairy and goes up and down? | -Because it's too far to walk. |
| -Waiter, waiter, what's this fly doing in my soup? | -Very ugly. |
| -Doctor, doctor. What will I do? My son's just swallowed a pen. | -Certainly, madam. What size does your crocodile take? |
| -How do you know there's an elephant under your bed? | -A gooseberry in a lift. |
| -Why do birds fly south? | -Use a pencil till I get there. |
| -I have five noses, three eyes and seven ears. What am I? | -Your nose touches the ceiling |

**IV. Игры на поиск пары и координацию действий**

Каждый обучающийся в группе имеет свою пару, о ко­торой не догадывается и которую должен найти, зада­вая другим участникам игры вопросы.

*Meet your partner*

Преподаватель предлагает участникам игры совершить путешествие в определенное время, соблюдая заданные условия. Например:

You can go 1) to Italy, France, England, the USA

2) by air, by car, by train, by ship

3) for a week, for a fortnight, for a month, for three days

4) in spring, in summer, in autumn, in winter

5) stay at your friend’s, in a hotel, with your partner family

Задача общающихся - найти себе спутника. С этой целью сна­чала каждый выбирает подходящие ему условия, а затем подходит поочередно к участникам игры, расспрашивая об их интересах и пла­нах, и пытается убедить поехать вместе с ним/нею. Игра может продол­жаться до тех пор, пока большинство обучающихся не найдут себе пару. Данное задание можно использовать для тренировки и закрепления структуры to be going to в утвердительныхб вопросительных и отрицательных предложениях: 5 класс unit 2 «We are going to travel », sections «I am going to…», «We discuss our plans for the weekend».

Приведем перечень предполагаемых вопросов:

-Are you going to travel to Italy?

-How are you going to travel?

-How long are you going to stay in England?

- Are you going to travel in autumn?

-Where are you going to stay?

-What kind of transport are you going to choose?

**V. Интервью**

Общим признаком этой группы приемов является за­дача опросить как можно больше участников с тем, чтобы выяснить их мнения, суждения, ответы на поставленные вопросы.

Проведению интервью предшествует составление во­просника, возможно, в виде таблицы (схемы), в которой фиксируются ответы опрашиваемых.

Подготовка к интервью предполагает соблюдение следующих правил:

1. Прежде всего необходимо уточнить все возможные данные о человеке, у которого берется интервью.
2. Планируются вопросы, включая: кто? что? где?  
   когда? почему? как? Обычно не задают вопросы, требую­щие ответа «да» или «нет». Если в этом есть необходи­мость, то они дополняются вопросами, ответы на которые уточняют подробности.
3. Обычно стараются задавать оригинальные вопро­сы, но на которые интервьюируемый может ответить. При этом учитываются потребности аудитории.
4. Обычно спрашивающий не должен проявлять осо­бой внешней заинтересованности и не выражать своего отношения, за исключением тех случаев, когда отвечаю­щий не искренен.

5. Если интервьюируемый не понимает вопроса, его следует задать еще раз, переформулируя и уточняя неко­торые детали в зависимости от сложившейся ситуации.

6. Последний вопрос должен носить подытоживаю­щий характер, т. е. следует выделить наиболее важные положения, поинтересоваться будущим данного вопроса, спросить у интервьюируемого, что он хочет сказать слу­шателям.

*Opinion Polls*

Breakfast

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Food | | | Drinks | | |
| You have to find out what the other people in your group usually have for breakfast.  Each of you prepares an interview card which could look like this: | | | You have to find out which drinks the people in your group like and dislike.  Each of you prepares an in­terview card which could look like this: | | |
| Name | food? | drinks? | Name | likes? | dislikes? |
| Liza | cornflakes | milk | Tina | tea, milk, water | orange juice |

«Breakfast» применяется в 6 классе в unit 7 (section 3 «What do British people like to eat?»).

**VI. Ролевые игры**

Ситуация ролевого общения является стимулом к раз­витию спонтанной речи, если она является динамичной, связанной с решением определенных проблем и коммуни­кативных задач. Участники игры должны быть поставле­ны в такие условия, при которых необходимо выяснить социальные, эмоциональные и познавательные стороны межличностных отношений (Н. И. Гез).

Основными параметрами, определяющими характер ролевой ситуации, являются наличие единого сюжета, соответствующего избранной коммуникативной ситуации, и ролевых отношений между участниками общения, кото­рые нередко носят конфликтный характер. Когда обучаю­щиеся принимают роль, они играют самих себя или како­го-либо персонажа в специфической ситуации. Поэтому в ролевой игре нет зрителей, нет опасения, что общение не состоится, что поведение участников будет понято неправильно.

Определены правила проведения ролевых игр:

* обучающемуся предлагается поставить себя в ситуацию, которая может возникнуть вне аудитории, в реальной жизни. Это может быть все, что угодно: от встречи знакомого на улице до гораздо более сложной ситуации, например деловых переговоров, конференций и т. п.;
* обучающемуся необходимо адаптироваться к определенной роли в подобной ситуации. В одних случаях он может играть самого себя, в других ему придется взять на себя воображаемую роль;
* участникам ролевой игры необходимо вести себя так, как если бы все происходило в реальной жизни; их поведение должно соответствовать и исполняемой ими  
  роли;
* участники игры должны концентрировать свое внимание на коммуникативном использовании единиц языка, а не на обычной практике закрепления их в речи.

В проведении ролевой игры выделяют 3 этапа:

1) подготовительный этап, включающий:

а) введение обучающихся в ролевую ситуацию, ознакомление их с вопросами для обсуждения или проблемой;

б) знакомство с лингвистическим наполнениемигры;

в) предварительную тренировку лексических единиц и грамматических структур.

Кроме того, дома обучающиеся читают соответствую­щий текст, дополнительные материалы по поставленной проблеме и собирают информацию для каждой конкрет­ной ситуации;

1. собственно ролевая игра. Успех игры во многом обусловлен наличием адекватных ролевых предписаний, реквизита и размещения участников игры (большим кругом, буквой «П» и т. д.). При этом ролевые карточки могут быть оформлены по-разному. Например, одна сторона карточки дает информацию о ролевой ситуации и одинакова для всех участников игры. Оборотные стороны карточек для разных участников различны, так как они содержат информацию о данном действую-щем лице и указывают возможную линию поведения. Другой вариант карточек может включать на одной стороне ролевое предписание для конкретного персонажа, а на другой — языковую подсказку. Преподаватель во время игры, как правило, принимает роль ведущего или одну из «второстепенных» ролей с тем, чтобы иметь полное право, не разрушая создавшуюся коммуникативную ситуацию, вмешаться в процесс общения, стимулировать «пассивных» участников к беседе, направить действия обучающихся в нужное русло;
2. заключительный этап предполагает оценку преподавателем деятельности обучающихся и, возможно, дискуссию по данной или близкой проблеме.

**Заключение**

Приемы коммуникативной методики используются, как правило, в коммуникативных играх, в процессе кото­рых обучающиеся решают коммуникативно-познаватель­ные задачи средствами изучаемого иностранного языка. Поэтому основное назначение коммуникативных игр — организация иноязычного общения в ходе решения поставленной коммуникативной задачи или про­блемы.

Коммуникативные игры обладают высокой степенью наглядности и позволяют активизировать изучаемый языковой материал в речевых ситуациях, моделирующих и имитирующих реальный процесс общения.

В методическом плане коммуникативная игра пред­ставляет собой учебное задание, включающее языковую, коммуникативную и деятельностную задачи.

Решение языковой задачи предусматривает формиро­вание или совершенствование речевых навыков в процес­се целенаправленного использования заданного языково­го материала в речевой деятельности. Коммуникативная задача заключается в обмене информацией между уча­стниками игры в процессе совместной речевой деятельно­сти, деятельностная — моделирует способ совместной деятельности речевых партнеров.